

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan salah satu cara atau jalan untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Selain itu penggunaan suatu metode digunakan sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan suatu metode dalam penelitian akan lebih efektif apabila selama pelaksanaannya terdapat perubahan yang positif menuju tujuan yang diharapkan.

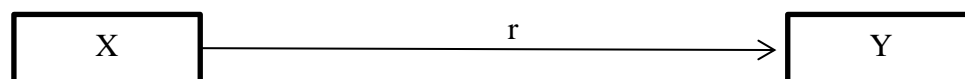
Penelitian ini dilakukan sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai, yaitu mengetahui apakah terdapat hubungan antara pemahaman peraturan pertandingan pencak silat dengan kinerja wasit-juri dalam memimpin pertandingan.

Sesuai dengan permasalahan yang penulis jelaskan diatas, maka metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode deskriptif, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sugiyono (2014, hlm.147) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk menganalisis.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis berpendapat bahwa dalam penelitian ini yang cocok digunakan adalah metode deskriptif dan data akan diperoleh melalui pemberian instrumen tes, yaitu berupa pemberian angket terhadap sampel, dilanjutkan dengan observasi. Data yang diperoleh Kn disusun dan diolah sehinggadapat ditetapkan untuk mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab rumusasn masalah yang telah ditentukan.

B. Desain Penelitian

Setelah diketahui metode penelitian yang akan digunakan, selanjutnya adalah menentukan desain penelitian. Adapun notasi rancangan desainya sebagai berikut :



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Keterangan :

X = Pemahaman peraturan pertandingan pencak silat

Y = kinerja wasit-juri pencak silat

R = Hubungan antara pemahaman peraturan pertandingan pencak silat dengan kinerja wasit-juri dalam memimpin pertandingan.

Dari gambar tersebut, dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yang dinyatakan dengan simbol X serta untuk variabel terikatnya dinyatakan dengan simbol Y, adapun variabel tersebut adalah sebagai berikut :

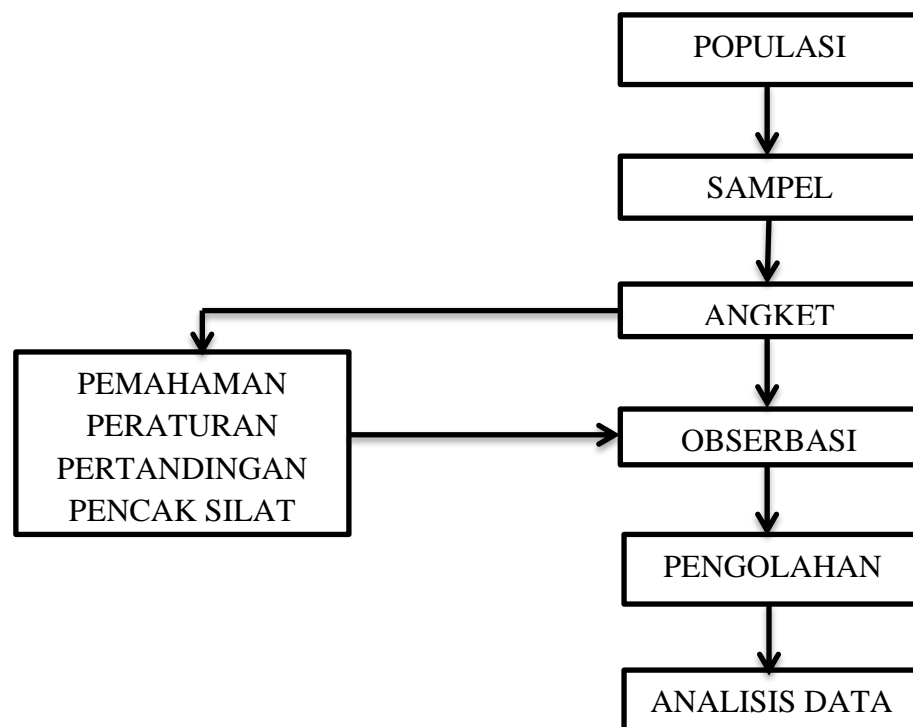
Pemahaman peraturan pertandingan pencak silat (X), yaitu wasit-juri mengerti semua pasal yang tercantum dalam peraturan pertandingan pencak silat serta dapat mengaplikasikan di gelanggang pada saat bertugas.

Kinerja (Y), yaitu kinerja yang ditampilkan oleh wasit-juri pencak silat pada saat memimpin suatu pertandingan pencak silat.

Dari kedua pengertian tersebut akan diketahui suatu hubungan dari variabel bebas yaitu pemahaman peraturan pertandingan pencak silat dengan kinerja yang ditampilkan pada saat memimpin jalannya suatu pertandingan oleh wasit-juri pencak silat.

C. Prosedur Penelitian

Agar langkah penelitian menjadi lebih mudah, maka penulis menetapkan urutan langkah atau prosedur penelitian.



Gambar 3.2

Prosedur Penelitian

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Lebih jelasnya, Sugiyono (2014, hlm.117) menjelaskan sebagai berikut :

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian di tarik kesimpulanya.

Dari pengertian tentang populasi tersebut, maka penulis membentuk suatu kriteria populasi agar dalam penelitian yang dilakukan tidak terjadi bias. Adapun karakteristiknya sebagai berikut :

a. Jenis kelamin

Dalam penelitian ini jenis kelamin yang akan diteliti adalah Laki-laki dan Perempuan, karena dalam suatu pertandingan pencak silat ada dua kategori yaitu kategori putra dan kategori putri.

b. Lisensi

Dalam penelitian ini lisensi yang dimaksud adalah wasit-juri yang berlisensi wasit-juri Kota Bandung dan Jawa Barat.

c. Pengalaman bertugas

Pengalaman bertugas memimpin suatu pertandingan yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah seorang wasit-juri yang pernah bertugas memimpin pertandingan di tingkat Kota dan Provinsi.

d. Tingkat pendidikan

Dikarenakan untuk menjadi wasit-juri nasional ada kriteria khusus mengenai pendidikan, maka peneliti membatasi wasit-juri yang diteliti sebagai populasi minimal memiliki ijazah SMA.

Dari kriteria yang ditentukan dalam populasi tersebut maka yang masuk dalam kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

NO	Jenis kelamin	jumlah
1	Laki –laki	15 Orang
2	Perempuan	8 Orang
	Jumlah	23

Dari data tabel 3.1 tersebut, maka dapat diketahui jumlah populasi yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh penulis adalah berjumlah 15 orang wasit-juri

2. Sampel

Adapun metode pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh, atau keseluruhan populasi akan dijadikan sampel penelitian. Sugiyono (2009, hlm.124) menyatakan mengenai Sampling Jenuh adalah sebagai berikut :

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Dari pengertian tersebut, sangat jelas bahwa keseluruhan jumlah populasi dapat dijadikan sebagai sampel penelitian, sehingga jumlah populasi yang berjumlah 15 orang keseluruhanya dijadikan sampel penelitian yaitu 15 orang wasit-juri.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuisioner dan observasi kinerja wasit-juri. Definisi angket dijelaskan oleh Sugiyono (2009, hlm.199) kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Penulis menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian ini, karena mempunyai beberapa keuntungan. Mengenai keuntungan ini Arikunto (2006, hlm.225) menjelaskan sebagai berikut :

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- b. Dapat dibagikan secara serentak ke semua responden.
- c. Dapat dijawab oleh responden menurut kepercayaan masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
- d. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu untuk menjawab.

- e. Dapat dibuat standar sehingga bagi semua responden dapat diberi pernyataan yang benar-benar sama.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Angket Pemahaman Peraturan Pertandingan Pencak Silat

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
Peraturan Pertandingan Pencak Silat	1. Penggolongan Pertandingan	1.1 Ketentuan Umur, Jenis kelamin dan Berat badan	1.1.1 Pertandingan golongan USIA DINI untuk putra dan putri, berumur 10 tahun sampai dengan 12 tahun	1
			1.1.2 Pertandingan golongan PRA REMAJA untuk putra dan putri, berumur 11 tahun sampai dengan 14 tahun	16
			1.1.3 Pertandingan golongan REMAJA untuk putra dan putri, berumur 14 tahun sampai dengan 17 tahun	31
			1.1.4 Pertandingan golongan DEWASA untuk putra dan putri, berumur 18 tahun sampai dengan 32 tahun	46
			1.1.5 Pertandingan golongan MASTER I untuk putra dan putri, berumur 35 tahun sampai dengan 45 tahun (Single Event)	61
			1.1.6 Pertandingan golongan MASTER II untuk putra dan putri, berumur lebih 50 tahun	76
			1.1.7 Berat badan 26kg sampai dengan 28kg termasuk kelas A kategori tanding Usia Dini	91
			1.1.8 Diatas 42kg sampai dengan 44kg termasuk kelas J kategori tanding Usia Dini	106
			1.1.9 38kg sampai dengan 40kg termasuk kelas G kategori tanding Usia Dini	121
			1.1.10 33kg sampai dengan 36kg termasuk kelas B kategori	136

			tanding Pra Remaja	
--	--	--	--------------------	--

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
	2. Perlengkapan	2.1 Gelanggang Pertandingan	2.1.1 Gelanggang dapat dilantai atau dipanggung yang dilapisi matras standar minimal dengan ketebalan 2,5 (dua koma lima) cm	2
			2.1.2 Ukuran materas yang digunakan 10x10 meter dalam pertandingan pencak silat	17
			2.1.3 Permukaan matras rata dan tidak memantul dengan warna dasar hijau terang dan garis berwarna merah dan biru sesuai dengan keperluanya	32
			2.1.4 Matras standar PERSILAT memiliki ketebalan 2 (dua) cm samapi 5 (lima) cm	47
			2.1.5 Pada tengah-tengah bidang tanding dibuat lingkaran dengan garis tengah 3m, lebar garis ± 5 cm berwarna putih sebagai batas pemisah saat akan dimulai pertandingan	62
			2.1.6 Sudut biru yang berada disebelah ujung kiri meja ketua pertandingan	77
			2.1.7 Sudut pesilat adalah ruang pada sudut bujur sangkar gelanggang yang berhadapan yang dibatasi oleh bidang tanding	92
			2.1.8 Matras yang digunakan harus datar dan berwarna biru dengan garis warna putih	107
			2.1.9 Bidang tanding berbentuk lingkaran dalam bidang gelanggang dengan garis tengah 8 (delapan) meter	122
			2.1.10 Batas gelanggang dan bidang tanding dibuat dengan garis berwarna putih selebar 3 (tiga) cm kearah luar	137
		2.2 Perlengkapan Gelanggang	2.2.1 Perlengkapan gelanggang wajib diperiksa oleh wasit juri	3

			Dan disediakan oleh panitia	
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			2.2.2 Meja dan Kursi Juri berjumlah 5 (lima) yang wajib disediakan oleh aparat pertandingan	18
			2.2.3 Formulir pertandingan dan alat tulis menulis wajib disediakan oleh wasit dan juri	33
			2.2.4 Panitia pelaksana pertandingan diwajibkan menyediakan Jam pertandinagn, gong (alat lainnya yang sejenis) dan bel.	48
			2.2.5 Lampu babak atau alat lainnya untuk menentukan babak pertandingan.	63
			2.2.6 Lampu isyarat berwarna merah, biru dan kuning untuk memberikan isyarat yang diperlukan sesuai dengan proses pertandingan yang berlangsung.	78
			2.2.7 Alat perekam suara / gambar, operator dan perlengkapannya dapat menjadi alat bukti yang sah dalam menentukan kemenangan	93
			2.2.8 Bendera kecil warna merah dan biru, bertangkai, masing-masing dengan ukuran 20 cm x 20 cm untuk juri tanding	108
			2.2.9 Bendera yang digunakan untuk pengamat waktu berwarna kuning dengan ukuran 50 cm x 50 cm	123
			2.2.10 Ketika pesilat akan bertanding, Ember, kain pel, keset kaki dan handuk adalah perlengkapan yang harus dibawa oleh pendamping	138

	3. Ketentuan bertanding	3.1 Perlengkapan Bertanding	pesilat 3.1.1 Untuk menghindari cedera gigi maka pesilat dilarang menggunakan pelindung gigi	4
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.1.3 Pesilat menggunakan pakaian Pencak Silat model standar warna hitam baju lengan panjang hingga kepergelangan tangan (± 1 cm) dan celana panjang hingga pergelangan kaki ($1 \pm$ cm) serta sabuk putih	34
			3.1.4 Untuk pesilat wanita yang menggunakan kerudung/hijab diperbolehkan menggunakan warna bebas sesuai kesukaanya	49
			3.1.5 Pelindung badan / <i>Body Protector</i> yang digunakan berwarna selain warna hitam	64
			3.1.6 Ukuran pelindung badan / <i>Body Protector</i> menyesuaikan ukuran badan pesilat	79
			3.1.7 Pesilat Menggunakan sabuk yang diikatkan pada pelindung badan/ <i>Body Protector</i> berwarna Merah dan biru sebagai tanda pengenal sudut, ukuran sabuk 5 cm dari bahan yang tidak mudah terlipat	94
			3.1.8 Dalam peraturan Persilat, satu gelanggang memerlukan setidaknya 2 (dua) pasang pelindung badan yang telah disediakan oleh panitia	109
			3.1.9 Pesilat putera/puteri menggunakan pelindung kemaluan dari bahan pelastik, yang disediakan oleh panitia	124
			3.1.10 Pelindung sendi (pergelangan tangan, bahu, lutut, pergelangan kaki),	139

			tungkai dan lengan diperkenankan satu lapis dengan ketebalan tidak lebih dari 1 Cm dan terbuat dari bahan yang tidak keras	
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
		3.2 Babak Pertandingan dan Waktu	3.2.1 Untuk kategori usia dini Pertandingan dilangsungkan dalam 2 (dua) babak 3.2.2 Untuk kategori usia dini tiap babak terdiri atas 1,5 (satu setengah) menit bersih 3.2.3 Diantara babak diberikan waktu istirahat 1 (satu) menit untuk kategori usia dini 3.2.4 Untuk kategori Pra Remaja pertandingan dilangsungkan 2 (dua) babak 3.2.5 Untuk kategori pra remaja waktu bertanding terdiri atas 1,5 (satu setengah) menit bersih 3.2.6 Diantara babak diberikan waktu istirahat 2 (dua) menit untuk remaja 3.2.7 Untuk dewasa Pertandingan dilangsungkan dalam 3 (tiga) babak 3.2.8 Penghitungan terhadap pesilat yang jatuh karena serangan yang sah tidak termasuk waktu bertanding 3.2.9 Untuk kategori master pertandingan dilangsungkan dalam 2 (dua) babak 3.2.10 Untuk kategori master tiap babak terdiri atas 1 (satu) menit bersih	20 35 50 65 80 95 110 125 140 6
		3.3 Pendamping Pesilat	3.3.1 Setiap pesilat khususnya kategori Tanding wajib didampingi oleh pendamping pesilat minimal 2 (dua) orang 3.3.2 Pendamping pesilat wajib	21 36

			menggunakan pakaian pencak silat dan sabuk warna merah 3.3.3 Pesilat yang bertanding berjenis kelamin perempuan dan hanya satu pendamping pesilat berjenis kelamin laki-laki yang mendampingi di gelanggang	51
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.3.5 Salah seorang pendamping pesilat harus berjenis kelamin sama dengan pesilat yang bertanding	66
			3.3.6 Pakaian pendamping pesilat adalah pakaian pencak silat model standar PERSILAT warna hitam dan menggunakan sabuk warna <i>orange</i>	81
			3.3.7 Pendamping pesilat dilarang menggunakan gelang dan aksesoris lainnya	96
			3.3.8 Pendamping pesilat hanya diperkenankan memberikan arahan pada waktu jeda istirahat	111
			3.3.9 Pendamping pesilat yang berjenis kelamin wanita dilarang mendampingi pesilat yang berjenis kelamin laki-laki	126
			3.3.10 Jika terjadi kasus di dalam gelanggang, Pendamping pesilat dilarang protes kepada wasit	141
		3.4 Tata cara Pertandingan	3.4.1 Persiapan dimulainya pertandingan diawali dengan masuknya Wasit dan Juri ke gelanggang dari sebelah kanan ketua pertandingan	7
			3.4.2 Sebelum memasuki gelanggang Wasit-Juri memberi hormat dan melaporkan tentang akan dimulainya pelaksanaan tugas kepada ketua pertandingan	22
			3.4.3 Sebelum pertandingan	37

			dimulai, Wasit akan memeriksa setiap pesilat yang bertanding disudut masing-masing 3.4.4 Pesilat yang akan bertanding wajib menampilkan 5(lima) sampai 10 (sepuluh) rangkaian gerak jurus perguruan	52
--	--	--	--	----

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.4.5 Untuk memulai pertandingan wasit tidak perlu lagi memanggil kedua pesilat setelah penampilan rangkaian gerak jurus perguruan	67
			3.4.6 Wasit memberi aba-aba kepada kedua pesilat untuk memulai pertandingan	82
			3.4.7 Pada waktu istirahat antara babak, wasit membiarkan pesilat tetap didalam garis gelanggang	97
			3.4.8 Selain kedua pesilat dan wasit, tidak seorang pun berada didalam gelanggang kecuali atas permintaan wasit	112
			3.4.9 Setelah babak akhir selesai, wasit langsung mengangkat tangan salah satu pesilat yang menang	127
			3.4.10 Selesai pemberian hormat, kedua pesilat saling berjabat tangan dan meninggalkan gelanggang diikuti oleh Wasit dan para Juri	142
		3.5 Aturan Bertanding	3.5.1 Pesilat saling berhadapan dengan menggunakan unsur pembelaan dan serangan Pencak Silat yaitu menangkis/mengelak, mengenakan sasaran dan	8

			menjatuhkan lawan, menerapkan kaidah Pencak Silat serta mematuhi aturan yang ditentukan	
			3.5.2 Pembelaan dan Serangan yang dilakukan tidak harus berpola dari sikap awal/pasang	23
			3.5.3 Setelah melakukan serangan /pembelaan harus kembali pada sikap	38

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.5.4 Serangan beruntun yang dilakukan oleh satu orang pesilat harus tersusun dengan teratur dan berangkai dengan berbagai cara kearah sasaran sebanyak-banyaknya 6 (enam) teknik serangan	53
			3.5.5 Pesilat yang melakukan serang bela lebih dari 6 (enam) teknik serangan maka akan di tegur oleh wasit	68
			3.5.6 Serangan yang dinilai adalah serangan yang mengenai sasaran yang sah dengan menggunakan kaidah, mantap dan bertenaga	83
			3.5.7 Serangan terus menerus dengan menggunakan teknik serangan tangan yang sama dinilai satu serangan	98
			3.5.8 Pesilat dilarang mengeluarkan suara yang terlalu keras pada saat bertanding	113
			3.5.9 Wasit akan membiarkan pesilat yang menyerang dengan tanpa pola langkah / kaidah pencak silat	128
			3.5.10 Serangan yang bervariasi dengan menggunakan teknik serangan	143

		3.7 Sasaran	<p>3.7.1 Sasaran yang sah dan bernilai adalah “badan” yaitu bagian tubuh kecuali leher keatas dan dari pusar ke kemaluan 10</p> <p>3.7.2 Pesilat dilarang menyerang pada badan bagian rusuk kiri dan kanan lawan 25</p> <p>3.7.3 Punggung atau belakang badan boleh diserang secara langsung keseluruh tulang belakang 40</p> <p>3.7.4 Bagian bawah tungkai (pergelangan kaki kebawah) d 55</p>	
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			<p>3.7.5 Bukan suatu pelanggaran jika serangan mengenai kepala lawan yang merunduk 70</p> <p>3.7.6 Punggung atau belakang badan bukan termasuk sasaran yang sah 85</p> <p>3.7.7 Kaki dan tungkai termasuk sasaran yang bernilai 100</p> <p>3.7.8 Bagian bawah tungkai (pergelangan kaki kebawah) termasuk sasaran yang sah 115</p> <p>3.7.9 Tungkai kaki bagian atas dapat dijadikan sasaran sah 130</p> <p>3.7.10 Pesilat di tegur oleh wasit karena menyerang pergelangan kaki lawan yg terlalu keras sehingga mengakibatkan lawan cidera 145</p>	
		3.8 Larangan	<p>3.8.1 Larangan yang dinyatakan sebagai pelanggaran berat yaitu menyerang bagian badan yang tidak sah yaitu leher, kepala serta bawah pusar hingga kemaluan, serangan langsung keseluruh tulang belakang dan paha 11</p> <p>3.8.2 Usaha mematahkan persendian secara langsung 26</p>	

			diperbolehkan jika lawan berusaha menciderai 2.8.3 Melemparkan lawan keluar gelanggang termasuk pelanggaran ringan 3.8.4 Membenturkan atau menghentakkan kepala dan menyerang dengan kepala termasuk pelanggaran berat 3.8.5 Menyerang lawan sebelum aba-aba "MULAI" dan menyerang sesudah aba-aba "BERHENTI" dari wasit, menyebabkan lawan cidera termasuk pelanggaran ringan	41 56 71
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.8.6 Menggumul, mengigit, mencakar, mencengkram dan menjambak (menarik rambut atau jilbab) maka diberikan peringatan pertama 3.8.7 Menindih lawan dengan sengaja didalam atau di luar gelanggang pada waktu pertandingan termasuk pelanggaran berat 3.8.8 Pesilat yang memegang, menangkap, atau merangkul sambil melakukan serangan termasuk pelanggaran ringan 3.8.9 Tidak menggunakan salah satu unsur kaidah (sikap pasang dan pola langkah) termasuk pelanggaran berat 3.8.10 Keluar dari gelanggang (satu kaki keluar dari gelanggang) secara sengaja atau tidak di sengaja, lebih dari satu kali dalam satu babak maka termasuk pelanggaran berat	86 101 116 131 146
		3.9 Kesalahan teknik pembelaan	3.9.1 Serangan yang sah dengan lintasan dan serangan yang benar, jika karena kesalahan teknik pembelaan	12

			lawannya yang salah (elakkan yang menuju pada lintasan serangan), tidak dinyatakan sebagai pelanggaran 3.9.2 Jika pesilat yang kena serangan lalu cidera akibat salah bela maka wasit segera memanggil dokter, jika dokter memutuskan pesilat tersebut tidak fit, maka ia dinyatakan kalah teknik 3.9.3 Jika pesilat yang terkena serangan lalu cidera akibat salah bela lalu dokter menyatakan fit dan ternyata pesilat tidak dapat segera	27 42
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.9.4 Dalam proses jatuhnya pesilat sudut merah merunduk sehingga terkena serangan pesilat sudut biru yang ingin menggagalkan proses jatuhnya, itu termasuk salah bela 3.9.5 Salah bela merupakan kesalahan sendiri yang merugikan diri sendiri 3.9.6 Pesilat sudut merah melakukan sapuan depan dan pesilat sudut biru melakukan tendangan depan lalu mengenai kepala pesilat sudut merah, maka pesilat sudut merah dinyatakan salah bela 3.9.7 Wasit langsung menghitung pesilat yang tidak mampu berdiri setelah terkena serangan yang sah 3.9.8 Wasit memberi teguran kepada pesilat yang merunduk 3.9.9 Seorang pesilat jatuh tak sadarkan diri akibat terkena serangan ketika proses guntingan melayang, maka Pesilat dinyatakan salah bela 3.9.10 Wasit akan memberikan binaan kepada pesilat yang	57 72 87 102 117 132 147

		3.10. Hukuman	salah bela 3.10.1 Teguran diberikan kepada pesilat yang melakukan pelanggaran ringan setelah melalui 1 (satu) kali pembinaan 3.10.2 Teguran dapat diberikan langsung apabila pesilat melakukan pelanggaran berat yang tidak menyebabkan lawan cidera 3.10.3 Peringatan berlaku untuk seluruh babak untuk pelanggaran berat 3.10.4 Peringatan satu diberikan bila pesilat melakukan pelanggaran berat	13 28 43 58
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			3.10.5 Apabila pesilat mendapatkan teguran yang ketiga akibat pelanggaran ringan maka dikenakan peringatan satu 3.10.6 Peringatan dua diberikan kepada pesilat yang melakukan pelanggaran berat setelah peringatan satu 3.10.7 Peringatan dua diberikan kepada pesilat yang melakukan pelanggaran berat sebanyak empat kali 3.10.8 Peringatan tiga diberikan kepada pesilat yang mendapatkan hukuman peringatan setelah peringatan dua dan langsung dinyatakan diskualifikasi 3.10.9 Diskualifikasi diberikan kepada pesilat yang melakukan pelanggaran berat yang didorong oleh unsur-unsur kesengajaan dan bertentangan dengan norma sportivitas 3.10.10 Pesilat yang melakukan serangan yang menciderai lawan dengan	73 88 103 118 133 148

		3.11 Penilaian	<p>sengaja lalu dokter menyatakan tidak fit maka pesilat diberi peringatan satu</p> <p>3.11.1 Nilai 1 (satu), serangan dengan tangan yang masuk pada sasaran, tanpa terhalang</p> <p>3.11.2 Nilai 1+1, berhasil menggagalkan serangan lawan, diikuti dengan serangan balik dengan tangan</p> <p>3.11.3 Mendapatkan nilai 2 (dua) apabila berhasil menendang lawan sampai terjatuh</p> <p>3.11.4 Nilai 3 (tiga), segala bentuk teknik seranga yang berhasil menjatuhkan lawan</p>	<p>14</p> <p>29</p> <p>44</p> <p>59</p>
VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	NO SOAL
			<p>3.11.5 Nilai 4 (empat), berhasil menangkap serangan lawan, diikuti dengan keberhasilan menjatuhkan lawan</p> <p>3.11.6 Nilai 1 + 1 Berhasil menggalkan serangan lawan, diikuti dengan serangan balik dengan tangan</p> <p>3.11.7 Nilai 1 + 2 Berhasil menggalkan serangan lawan, diikuti dengan serangan balik dengan kaki</p> <p>3.11.8 Nilai 1 + 3 Berhasil menangkap serangan lawan, diikuti dengan keberhasilan menjatuhkan lawan</p> <p>3.11.9 Pengurangan nilai 5 (lima) apabila pesilat sudah mendapatkan teguran 4 (empat) kali</p> <p>3.11.10 Apabila pesilat sudah mendapat teguran 2 (dua) kali maka juri mengurani nila 2 (dua)</p>	<p>74</p> <p>89</p> <p>104</p> <p>119</p> <p>134</p> <p>149</p>
		3.12 Penentuan kemenangan	3.12.1 Menang angka adalah perolehan jumlah bendera yang	15

			diangkat oleh juri	
			3.12.2 Menang teknik terjadi apabila pesilat tidak dapat berdiri kembali setelah terkena serangan lawan yang mengenai yang sah	30
			3.12.3 Menang Undur Diri adalah ketika pendamping pesilat melempar handuk	45
			3.12.4 W.M.P Singkatan dari Wasit Memutuskan Pesilat kalah	60
			3.12.5 Menang diskualifikasi diberikan kepada pesilat yang lawanya tidak dapat hadir setelah 3(tiga) kali panggilan oleh ketua pertandingan	75
			3.12.6 Pesilat dinyatakan menang teknik karena lawanya	90

Indikator-indikator yang telah dirumuskan dalam bentuk kisi-kisi tersebut selanjutnya dijadikan digunakan menjadi butir-butir pernyataan atau soal angket tersebut. Sedangkan penilaian dari alternatif jawaban yang tersedia, penulis menggunakan skala Guttman untuk angket pemahaman peraturan pertandingan pencak silat, mengenai hal ini Sugiyono (2014, hlm.139) menjelaskan :

Skala Guttman digunakan dalam penelitian bila peneliti ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang di tanyakan. Skala dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “tidak-pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain.

Tabel 3.3

Contoh angket menggunakan skala Guttman :

No	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Gelanggang dapat dilantai atau dipanggung yang dilapisi matras standar minimal dengan ketebalan 2,5 (dua koma lima) cm		
2	Pelindung sendi (pergelangan tangan, bahu, lutut, pergelangan kaki), tungkai dan lengan diperkenankan satu		

	lapis dengan ketebalan tidak lebih dari 1 Cm dan terbuat dari bahan yang tidak keras		
3	Berat badan kelas G Pra remaja yaitu 48kg samapi dengan 51kg		
4	Bila terjadi hasil nilai yang sama maka pemenang ditentukan dengan tambahan satu babak lagi		
5	Dalam peraturan Persilat, satu gelanggang memerlukan setidaknya 2 (dua) pasang pelindung badan yang telah disediakan oleh panitia		

Untuk secara teknisnya nanti angket disebarakan kepada Wasit-Juri yang telah ditentukan sebagai sampel (responden), angket tersebut berisi pernyataan-pernyataan mengenai pemahaman peraturan pertandingan pencak silat. Wasit-Juri hanya diminta untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia yaitu kolom YA atau TIDAK.

Terdapat skor di masing-masing alternatif jawaban pada angket, yaitu dari skor satu dan nol. Terdapat pernyataan positif dan negatif dalam angket tersebut. Untuk skor pada pernyataan positif adalah jika responden menjawab benar maka pemberian skor 1 dan apabila salah diberi skor 0.

Butir-butir soal atau pernyataan yang diberikan penulis kepada responden berjumlah 60 butir soal atau pernyataan untuk tes peraturan pertandingan. Butir soal atau pernyataan-pernyataan tersebut tidak terlepas dari inti permasalahan yang ingin dipecahkan, yaitu pemahaman peraturan pertandingan pencak silat yang dimiliki oleh Wasit-Juri.

Dalam menentukan alat pengukuran untuk mengukur kinerja, peneliti melakukan observasi penilaian yang di bantu oleh Instruktur Wasit-Juri Pencak Silat dari IPSI dengan menggunakan form penilaian Wasit-Juri yang di susun sesuai dengan isi dari buku pedoman panduan Wasit-Juri yang di keluarkan oleh PERSILAT. Untuk pengambilan data observasi kinerja wasit, dilakukan dalam sebuah kejuaraan atau pertandingan yang di selenggarakan di Bandung dan Jawa Barat. Adapun bentuk form penilaian yang dimaksud dapat dilihat dalam lampiran

4

2. Uji Coba Angket

Farhan Abdurrohman, 2016

HUBUNGAN ANTARA PEMAHAMAN PERATURAN PERTANDINGAN PENCAK SILAT DENGAN KINERJA WASIT-JURI DALAM MEMIMPIN PERTANDINGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Angket yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitasnya dari setiap butir pernyataan-pernyataan. Dari hasil uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini. Uji coba instrumen tersebut bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu tes berupa angket dan apakah tes berupa angket tersebut cocok atau tidaknya digunakan dalam penelitian tentang pemahaman peraturan pertandingan wasit-juri pencak silat IPSI Kota Bandung. Adapun tujuan ujicoba angket menurut Arikunto (2006, hlm 166) adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tingkat kepaahaman instrument, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap penelitian.
- b. Untuk mengetahui teknik yang paling efektif.
- c. Untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi angket.
- d. Untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket sudah menjadi dan cocok dengan keadaan dilapang

Untuk itu uji coba angket ini dilaksanakan dengan cara di ujicobakan kepada Wasit-Juri yang memiliki lisensi dari IPSI tingkat kota. Dari 150 soal yang dibuat oleh peneliti, hasil dari uji coba dan arahan pembimbing skripsi hanya 60 soal yang layak dijadikan angket sebenarnya dalam tes pemahaman peraturan pertandingan Pencak Silat. Angket tersebut terlampir dalam lampiran.

3. Prosedur Pengolahan Data

Setelah melakukan uji coba, penulis melaksanakan pengumpulan data dan selanjutnya melakukan pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Menghitung Rata-rata Simpangan Baku

- 1) Mencari nilai rata-rata \bar{x} dari komponen pernyataan dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata yang dicari

X = Skor
 Σ = “sigma” berarti jumlah
 n = Jumlah sampel

- 2) Mencari simpangan baku dari setiap kelompok data dengan menggunakan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S = Simpangan baku
 X = Skor
 \bar{X} = Nilai rata-rata
 n = Jumlah sampel

b. Menghitung Presentase Gambaran Jawaban Alternatif Jawaban

Menghitung presentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\Sigma X_1}{\Sigma X_n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase
 Σx_1 = Jumlah skor actual atau pengamatan
 Σx_n = Jumlah skor ideal atau pengharapan
 100% = Bilangan tetap

Setelah data didapat kemudian menafsirkan dan menyimpulkan untuk mempermudah dalam penafsiran dan penyimpulan, dalam hal ini memilih

parameter yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:246) dengan menafsirkan kriteria penilaian presentase sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Frekuensi Presentase

Rentang nilai	Kriteria
76-100%	Sangat Baik
56-75%	Baik
40-55%	Cukup
<40%	Tidak Baik

Menurut Johson (dalam Rachman, 2011, hlm.82) memberikan standar untuk koefisien korelasi suatu tes sebagai berikut :

Tabel 3.5
Tabel Klasifikasi Koefisien Korelasi Tes

R	0,90 – 1,00	Sempurna
R	0,71 – 0,90	Tinggi
R	0,51 – 0,70	Cukup
R	0,21 – 0,50	Sedang
R	0,01 – 0,20	Rendah

c. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_o : Tidak ada hubungan yang signifikan antara pemahaman peraturan pertandingan pencak silat dengan kinerja Wasit-Juri pencak silat.

H_1 : Ada hubungan yang signifikan antara pemahaman peraturan pertandingan pencak silat dengan kinerja Wasit-Juri pencak silat.

d. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik

$$H_o : r = 0$$

$$H_1 : r \neq 0$$

e. Membuat tabel penolong untuk menghitung korelasi *Preason Product Moment* (PPM)

f. Mencari r hitung dengan cara masukan angka statistik dari tabel penolong dengan rumus :

Product Moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\right\} \left\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\right\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi

XY = Jumlah perkalian antara skor x dan skor y

X^2 = Jumlah skor x yang dikuadratkan

y^2 = Jumlah skor y yang dikuadratkan

g. Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan rumus :

$$KP = r^2 \times 100\%$$

h. Menguji signifikansi dengan rumus

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Jika t hitung $>$ t tabel; Hipotesis alternatif diterima

Jika t hitung $<$ t tabel; Hipotesis alternatif ditolak

i. Membuat Kesimpulan

